다섯 가지 닭의 덕목이 실현되는 성공적인 한해 이루길

글_윤석호 CCR 대표이사

어느덧 2005년의 숫자가 선명한 달력이 자리를 차지했다. 개인적으로 2004년을 돌아볼 때, 그 어느 해보다 뜻 깊은 한 해였다. 5년간 심혈을 기울여 준비했던 SF MMORPG 'RF 온라인'을 선보여, 게이머를 비롯해 업계 관계자들의 성원아래 성공적으로 서비스를 진행했기 때문이다. 이와 같은 RF온라인의 성공은 2005년 계획을 수립하는 데 있어 더욱 큰 기대와 긴장을 느끼게 한다.

2005년 을유년을 상징하는 닭은 다섯 가지 덕이 있다고 했다. 머리에 있는 볏은 문(文)을 상징하고, 발은 내치기를 잘 한다 하여 무(武)라 했으며, 적과 맹렬히 싸우므로 용(勇)이 있다고 했고, 먹이가 있으면 자식과 무리를 불러 먹인다 하여 인(隣, 仁)이 있고, 하루도 거르지 않고 시간을 알려주니 신(信)이 있다고 평가했다. 이와 같은 닭의 특징은 참으로 인상적이다.

앞서 언급했던 RF온라인은 캐주얼게임으로 국민 게임이라 불릴 만큼 기세를 떨쳤던 포트리스2 블루가 정점을 달릴 때 시작됐다. 한달 37억원까지 달했던 매출로 성공에 대한 기쁨에 취하기도 잠시, 바로 차기작 개발에 착수했던 것이다.

5년간 어려움도 많았다. 중요한 기획이 두 번이나 전면 수정되기도 했으며, 더욱 잘하고자 하는 욕심은 부서간 격렬한 토론을 불러오기도 했다. 외부에 공개하는 시간이 늦춰지다 보니 경계했던 탁상공론이 오가기도 하는 인고의 세월이었다.

재미있는 것은 이 모든 어려움들을 극복하게 만든 요소들이 을유년 닭이 상징하는 다섯 가지 특징과 매우 유사하다는 점이다.

먼저, 용(勇)의 기운이 있었다. 국내 온라인게임이 장르가 약속이나 한듯 중세 시대를 배경으로 기사와 마법사가 등장하는 게임과 중국을 겨냥한 무협물이 대세를 이룰 때, 안정성을 뒤로하고 용감하게 SF라는 새로운 세계에 눈을 돌렸다.

> **재미있게도 CCR이 모든 어려움들을 극복하게 만든 요소들은 을유년 닭이 상징하는 다섯 가지 특징과 유사했다.**

SF는 비디오게임 장르에서는 볼 수 있었으나 국내 온라인게임에서는 선례가 없던 배경이었다. 아무도 가지 않았던 길이기에 세계관 설정에서부터 어려움을 겪어야 했다. 모두들 포기하지 않고 문(文)에 힘썼다. 국내외에서 발표된 모든 공상과학 서적들을 뒤져가며 배움에 힘써, 메카닉 캐릭터와 탑승 아이템인 기갑장비를 만들어 내는 등 가상의 게임 세상을 완성해 나갔다.

기존 온라인게임에서 볼 수 없는 SF 배경이다 보니, 게임 기획, 디자인 컨셉 등 전체적인 구성 요소들이 수없이 변경돼야 했다. 디자인 분야만 해도, 수천 장의 원화가 그려졌으며 각각 색감이 다른 배경들이 보고됐다. 반복되는 작업에 개발자, 기획자, 디자이너, 마케터들이 하나 둘씩 지쳐갈 때 팀을 뭉치게 해 준 것은 바로 인(仁)이였다. 직원들이 서로 기대어 사랑하는 마음이 있었기에 끝이 보이지 않는 작업속에서 최상의 결과물을 도출해 낼 수 있었다.

가장 큰 결정타는 마지막에 등장했다. RF온라인은 기존 온라인게임의 가격을 파격적으로 낮춰 거의 반값에 해당하는 요금을 책정했던 것. 소비자들이 자사에 보여준 믿음(信)을 바탕으로 무(武)인의 용맹한 기상과 같은 결단이 있었기에 주변의 많은 반대를 무릅쓰고 SF 세계관만큼이나 획기적인 가격정책을 펼칠 수 있었다.

이 모든 노력이 어울려 RF온라인은 소수의 게임이 독점하던 국내 MMORPG 시장 판도에 변화를 주었을 뿐만 아니라 많은 게임 개발사들에게 나도 할 수 있다라는 희망을 안겨 줄만큼 큰 성공을 거둘 수 있었다.

닭은 어둠을 몰아내고 새벽을 불러오는 길조로 여겨진다. 2005년에는 닭의 다섯 가지 덕목을 실현해 게임업계는 물론 모든 산업 전체가 희망을 품을 수 있는 좋은 소식들만 들려오길 기대해 본다.